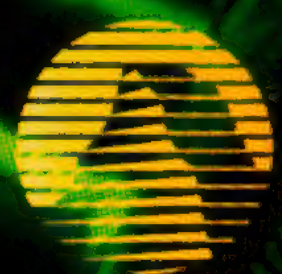
ALIENS VERSUS PREDATOR™ 2
PRIMAL HUNT

EXPANSION PACK



SIERRA™
www.sierra.de



ALIENS VERSUS PREDATOR™ 2 : PRIMAL HUNT

INHALT



SYSTEMANFORDERUNGEN

MINDESTANFORDERUNGEN

- *Aliens versus Predator*™ 2
- Windows® 98/ME/2000/XP
- DirectX® 8 oder höher
- Pentium® III 450 MHz
- 128 MB RAM (Win98/ME/2000/XP)
- 3D-Grafikbeschleuniger-Karte mit 16 MB und Direct3D®-Unterstützung
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- Maus
- Tastatur
- Für Multiplayer: 56K-Modem oder lokales Netzwerk (LAN)
- 600 MB freier Festplattenspeicher
- DirectX-kompatible 16-Bit-Soundkarte

EMPFOHLEN:

- Pentium® III 600 MHz
- 256 MB RAM (Win98/ME/2000/XP)
- 3D-Grafikbeschleuniger-Karte mit 32 MB und Direct3D®-Unterstützung

INSTALLATION DES SPIELS

Um die Installation zu beginnen, müssen Sie die CD *Aliens versus Predator*™ *2: Primal Hunt* ins CD-ROM-Laufwerk legen. Falls AutoRun auf Ihrem Computer aktiviert ist, sollte das Startmenü nach wenigen Sekunden erscheinen.

> **Hinweis**: Falls nichts passiert, ist AutoRun deaktiviert. Rufen Sie in diesem Fall das Startmenü auf, indem Sie in der Windows-Taskleiste erst auf **Start** und danach auf **Ausführen** ... klicken. Im Dialogfeld **Ausführen** geben Sie dann "D:\PRIMALHUNT.EXE" ein (wobei D: der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks ist) und klicken auf **OK**. Sie können auch auf **Arbeitsplatz** und dann auf **D**: doppelklicken (wobei D: der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks ist, das die *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt-CD* enthält).

Klicken Sie im Startmenü auf **Installieren**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um wie folgt das Setup zu durchlaufen:

- Der **erste** Bildschirm der Installation zeigt Ihnen an, dass Sie *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* auf Ihrem Computer installieren. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Installation fortzusetzen.
- Der nächste Bildschirm zeigt die Lizenzvereinbarung an. Wenn Sie mit den Bedingungen, die in diesem Fenster angezeigt werden, einverstanden sind, klicken Sie auf **Ja**, um die Installation fortzusetzen.
- Klicken Sie im Bildschirm "Zielverzeichnis auswählen" auf **Weiter**, um das Programm im Standard-Verzeichnis (C:\Programme\Fox\Aliens versus Predator 2 - Primal Hunt) zu installieren, oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um es in einem anderen Verzeichnis auf Ihrer Festplatte zu installieren.
- Klicken Sie im Bildschirm "Programm-Ordner auswählen" einfach auf **Weiter**, um "Fox Interactive/Aliens versus Predator 2 - Primal Hunt" zu Ihrem Standard-Ordner im Startmenü hinzuzufügen. Sie können hier auch einen neuen Ordnernamen eingeben oder einen Ordner aus der Liste "Vorhandene Ordner" auswählen.
- Im Bildschirm "Installationsart" können Sie nur eine Installationsart wählen: Die Option **Typische Installation** benötigt 600 Megabyte freien Festplattenspeicher und kopiert sowohl das Spiel als auch alle Spieldaten in das Installationsverzeichnis, das Sie im Bildschirm "Zielverzeichnis auswählen" gewählt haben. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Installation zu starten.

DIRECTX 8.0 INSTALLIEREN:

Nachdem Sie im vorigen Schritt auf **Weiter** geklickt haben, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie gefragt werden, ob Sie DirectX 8.0 installieren möchten. Wenn Ihre installierte Version von DirectX niedriger ist als die während der Installation angegebene Version, wählen Sie **Ja**. Wenn Ihre installierte Version von DirectX identisch oder neuer als die während der Installation angegebene Version ist, können Sie hier ruhig **Nein** wählen. Wenn Sie unsicher sind, wählen Sie einfach **Ja**.

GAMESPY ARCADE INSTALLIEREN

Sobald die eigentliche Installation abgeschlossen ist, erscheint ein weiteres Dialogfenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie GameSpy Arcade installieren möchten. Wenn Sie dieses Programm installieren möchten, wählen Sie **Ja**. Anderenfalls klicken Sie auf **Nein**.

> **Hinweis:** Da das Spiel selbst über einen Multiplayer-Browser verfügt, müssen Sie dieses Programm nicht unbedingt installieren, um die Multiplayer-Optionen *von Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* genießen zu können.

ONLINE-REGISTRIERUNG

Als Nächstes erscheint die Frage, ob Sie Ihre Version von *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* registrieren lassen möchten. Wenn Sie Ihre Kopie registrieren lassen möchten, wählen Sie **Ja**. Wenn Sie Ihre Version momentan nicht registrieren lassen möchten, wählen Sie **Nein**. Bitte beachten Sie, dass Sie Ihre Version jederzeit später registrieren lassen können, indem Sie die entsprechende Verknüpfung in Ihrem Startmenü benutzen.

LETZTE OPTIONEN

Im Bildschirm "Letzte Optionen" können Sie zwei Markierungsboxen anwählen. Mit der ersten können Sie bestimmen, ob Sie sich die Readme-Datei zu *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* ansehen möchten, mit der zweiten bestimmen Sie, ob eine Verknüpfung mit *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* auf Ihrem Arbeitsplatz angelegt werden soll. Wenn Sie sich die Readme-Datei ansehen möchten, aktivieren Sie die Markierungsbox neben der ersten Frage. Wenn Sie auf Ihrem Arbeitsplatz eine Verknüpfung erstellen lassen möchten, aktivieren Sie die Markierungsbox neben der zweiten (und letzten) Frage. Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf **Weiter**, um zum letzten Bildschirm zu gelangen.

> **Hinweis**: Die Readme-Datei enthält nützliche Informationen zum Installieren und Starten des Spiels sowie ganz aktuelle Informationen, die nicht mehr in dieses Handbuch aufgenommen werden konnten. Sie können diese Datei auch später lesen, indem Sie im *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt*-Ordner des Startmenüs die entsprechende Verknüpfung anklicken.

Sobald das Setup abgeschlossen ist, klicken Sie auf **Beenden**, um das Installationsprogramm zu schließen.

STARTMENÜ

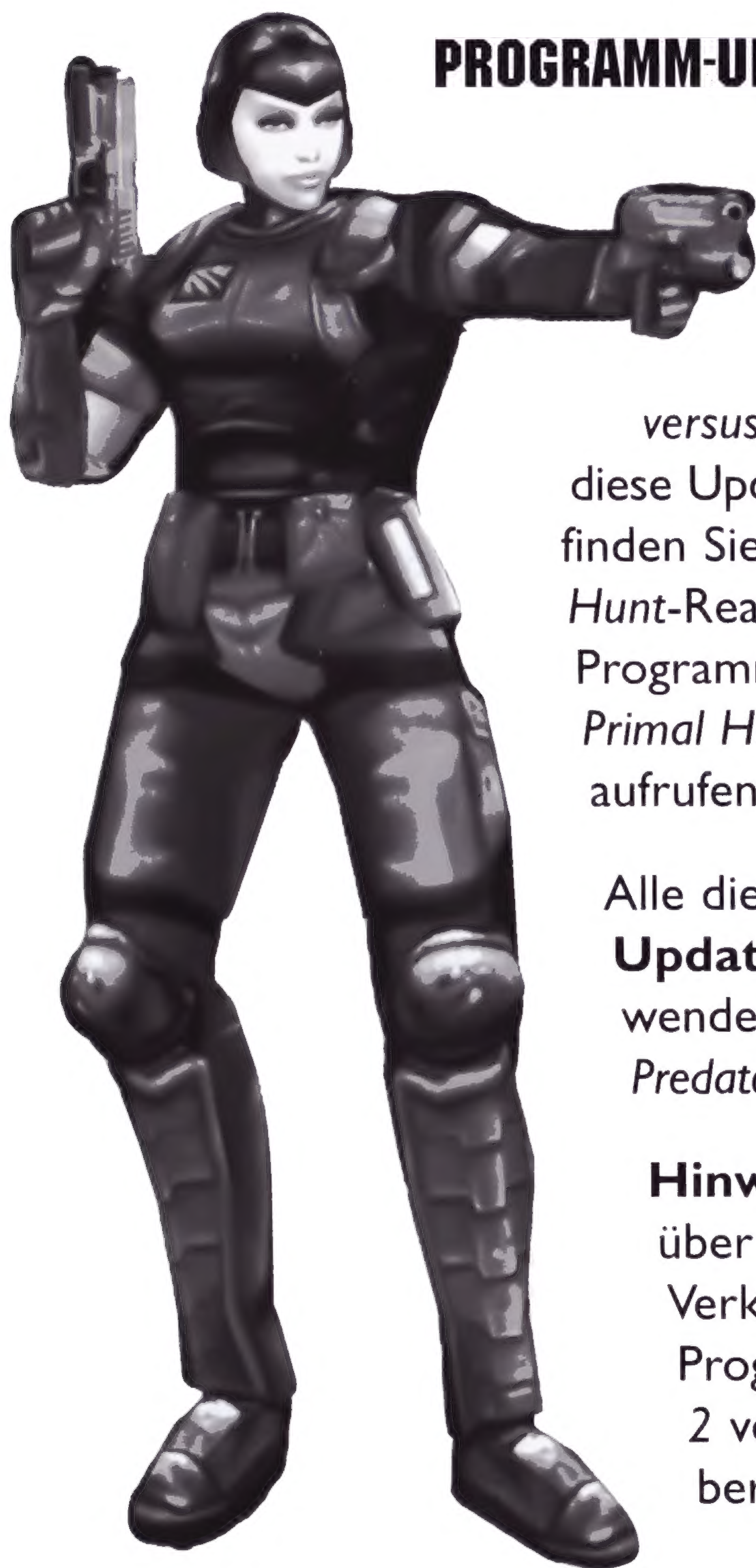
Dieser Teil des Spiels wurde seit Aliens versus Predator 2 nicht verändert. Bitte sehen Sie in das Handbuch von *Aliens versus Predator 2*, um mehr über das Startmenü zu erfahren.

Hinweis: Die Option **Deinstallieren**, die im Handbuch von *Aliens versus Predator 2* beschrieben ist, steht im Startmenü nicht zur Verfügung.



DEINSTALLIEREN

Um *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* zu deinstallieren, öffnen Sie im Windows-Startmenü den *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt*-Unterordner, der sich im Ordner "Fox Interactive" befindet. Wählen Sie dann die Verknüpfung *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* **deinstallieren** an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Alternativ dazu können Sie das Spiel auch mit dem Programm "Software" aus der Windows-Systemsteuerung deinstallieren.



PROGRAMM-UPDATES SEIT ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Seit dem Erscheinen von *Aliens versus Predator 2* wurden über das Internet mehrere Updates veröffentlicht. *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* enthält diese Updates bereits. Eine Liste der Änderungen finden Sie in der *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt*-Readme-Datei, die Sie aus der Programmgruppe von *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* des Windows-Startmenüs heraus aufrufen können.

Alle diese Updates finden Sie auch im Ordner **Updates** der Spiel-CD. Sie können sie verwenden, um Ihre Version von *Aliens versus Predator 2* auf den neuesten Stand zu bringen.

Hinweis: Wenn Sie *Aliens versus Predator 2* über das Internet spielen oder die Verknüpfung zum "Sierra Updater" in der Programmgruppe von *Aliens versus Predator 2* verwenden, sollten Sie diese Updates bereits automatisch erhalten haben.

MENÜS UND INTERFACE-SYSTEM

Dieser Abschnitt des *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt*-Handbuchs enthält nur Änderungen, die am Erweiterungspack vorgenommen wurden. Bitte sehen Sie in das Handbuch von *Aliens versus Predator* 2, um mehr über Features zu erfahren, die nicht im folgenden Abschnitt erklärt werden.

WAFFEN, WERKZEUGE UND FÄHIGKEITEN



CORPORATE

Die Charakter-Klasse "Corporate-Söldner" ist im Wesentlichen identisch mit der Charakter-Klasse "Marine" aus *Aliens versus Predator* 2. Alle Basisfunktionen gelten bis auf wenige Ausnahmen auch hier. Ein Corporate kann zwar das Hacker-Werkzeug oder den Schweißbrenner nicht benutzen, dafür wurden Doppelt-M-4A4-Pistolen und ein 360-Grad-Bewegungs-Tracker hinzugefügt.

DOPPEL-PISTOLEN



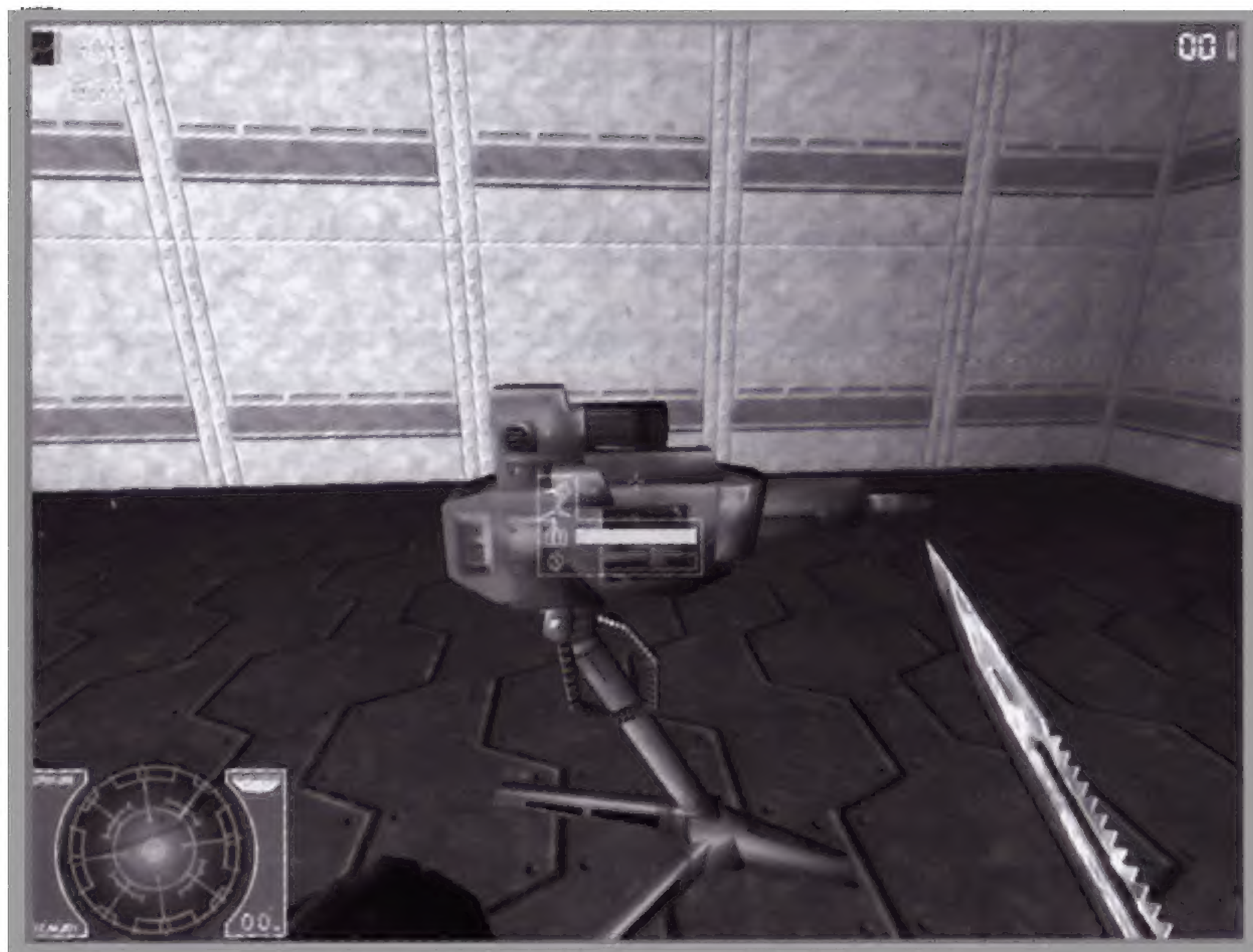
Die M-4A4, eine aktualisierte Variante der altgedienten M-4A3-Pistole, bietet einem Marine die Wahl zwischen tödlicher Stoppkraft und panzerbrechender Zerstörung. In den Händen eines Corporates der Iron Bears, wie z. B. Dunja, hat sie die doppelte Stoppkraft. Wenn Sie eine weitere Pistole finden, können die Waffen gleichzeitig benutzt werden, sodass der Corporate-Spieler einen weiteren Arsenal-Vorteil hat.

Alternatives Feuer: Munitions-Typ wechseln.

Munitions-Typen: Anti-Personen oder panzerbrechend, jeweils 12 Schuss pro Magazin.

Anti-Personen-Munition: Feuert eine leichte, vorfragmentierte Hochgeschwindigkeitskugel ab, die beim Aufprall auseinander bricht und dabei eine auf weiche Ziele fast explosionsartig wirkende Energie freisetzt.

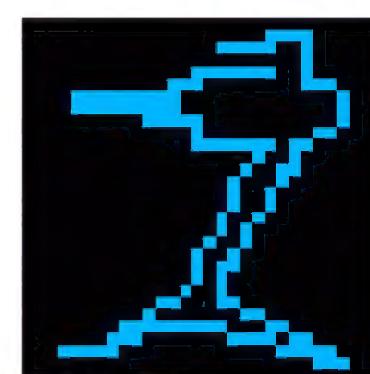
Panzerbrechende Munition: Feuert eine schwere Hochgeschwindigkeitskugel ab, die aus einem nicht-eisenhaltigen Mantel, einer Bleischutzschicht und einem Kern aus einer Wolfram-Legierung besteht. Der Mantel und die Bleischicht platzen beim Aufschlag weg und geben den nadelförmigen Wolfram-Kern frei, der alle weichen und die meisten harten Panzerungsschichten durchdringen kann



FERNGESTEUERTES ABWEHRGESCHÜTZ

Das Abwehrgeschütz ist ein tragbares, automatisches Abwehrsystem, das aus einem auf einer Dreibein-Halterung angebrachten Puls-Maschinengewehr besteht. In *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* kann das Abwehrgeschütz aufgenommen und eingesetzt werden, sodass der Corporate-Spieler es zum Verteidigen und Sichern eines Bereichs benutzen kann.

Wenn ein Abwehrgeschütz aufgenommen wurde, erscheint ein Icon im unteren rechten Bereich des HUD.



Munitionsanzeige: Die Anzahl der Patronen, die sich momentan im Magazin des Abwehrgeschützes befinden.

Hitzeanzeige: Die aktuelle Temperatur des Abwehrgeschütz-Feuermechanismus. Bei höheren Temperaturen kann die Waffe nicht mehr abgefeuert werden, sodass der Spieler warten muss, bis wieder Betriebstemperatur erreicht ist.

SCHNELLFEUERGESCHÜTZ

Das Schnellfeuergeschütz ist ein stationäres, großkalibriges, schnell feuerndes Maschinengewehr. Diese Waffe kann als letzte Verteidigungslinie eingesetzt werden, wenn die Kapseln von Aliens überrannt werden. Es wird empfohlen, die Waffe in kurzen Feuerstößen abzufeuern, um die begrenzte Munition möglichst effektiv zu nutzen. Stellen Sie sich hinter diese Waffe und drücken Sie die **Benutzen**-Taste, um sie zu aktivieren.



BEWEGUNGS-TRACKER

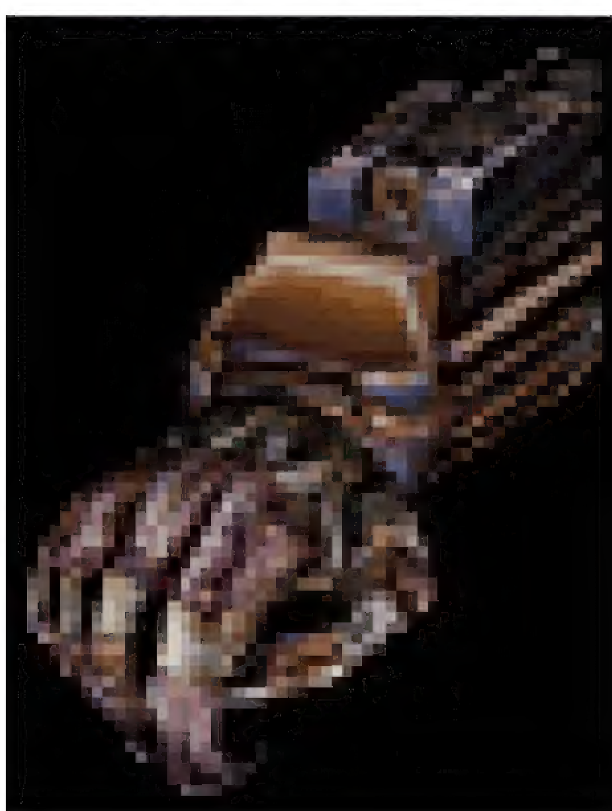
Der Bewegungs-Tracker ist ein Werkzeug, das eingesetzt werden kann, um Bewegungen in Ihrer direkten Umgebung aufzuspüren. Wenn Sie als Corporate spielen, erhalten Sie einen Bewegungs-Tracker, der sich leicht von der Marine-Version unterscheidet. Die Standardversion des Marine-Bewegungs-Trackers funktioniert nur in einem Radius von 180 Grad, dagegen erfasst der Corporate-Bewegungs-Tracker alle Bewegungen im Radius von 360 Grad. Bei beiden werden sich bewegende Objekte als weiße Punkte angezeigt. In einigen Fällen ist der Bewegungs-Tracker so voreingestellt, dass Sie ein spezielles Ziel verfolgen können. Hierbei sehen Sie einen neuen roten Punkt, der die Richtung anzeigt, in die Sie sich bewegen müssen, um das Ziel zu erreichen.



PREDATOR

Die "Alter Predator"-Klasse in *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* ist den Predators aus *Aliens versus Predator 2* sehr ähnlich. Es gibt aber einige Unterschiede, da sich die Predator-Kampagne 500 Jahre vor den Ereignissen in *Aliens versus Predator 2* abspielt. So werden hier alle HUD-Elemente in Rot angezeigt werden, ihre Funktion ist aber gleich wie in *Aliens versus Predator 2*. Der alte Predator hat außerdem Zugriff auf eine neue Waffe, die Energie-Flechette.

ENERGIE-FLECHETTE



Die Energie-Flechette des Predators ist eine schnell feuernde Waffe mit niedriger Energie, die am rechten Handgelenk des Predators befestigt ist. Sie ist besonders effektiv, wenn Sie sich gegen mehrere Feinde gleichzeitig verteidigen müssen, da sie mehrere Energiestrahlen nacheinander abfeuern kann. Die Waffe verbraucht die Energiereserven des Predators relativ schnell und sollte so strategisch überlegt wie möglich eingesetzt werden.

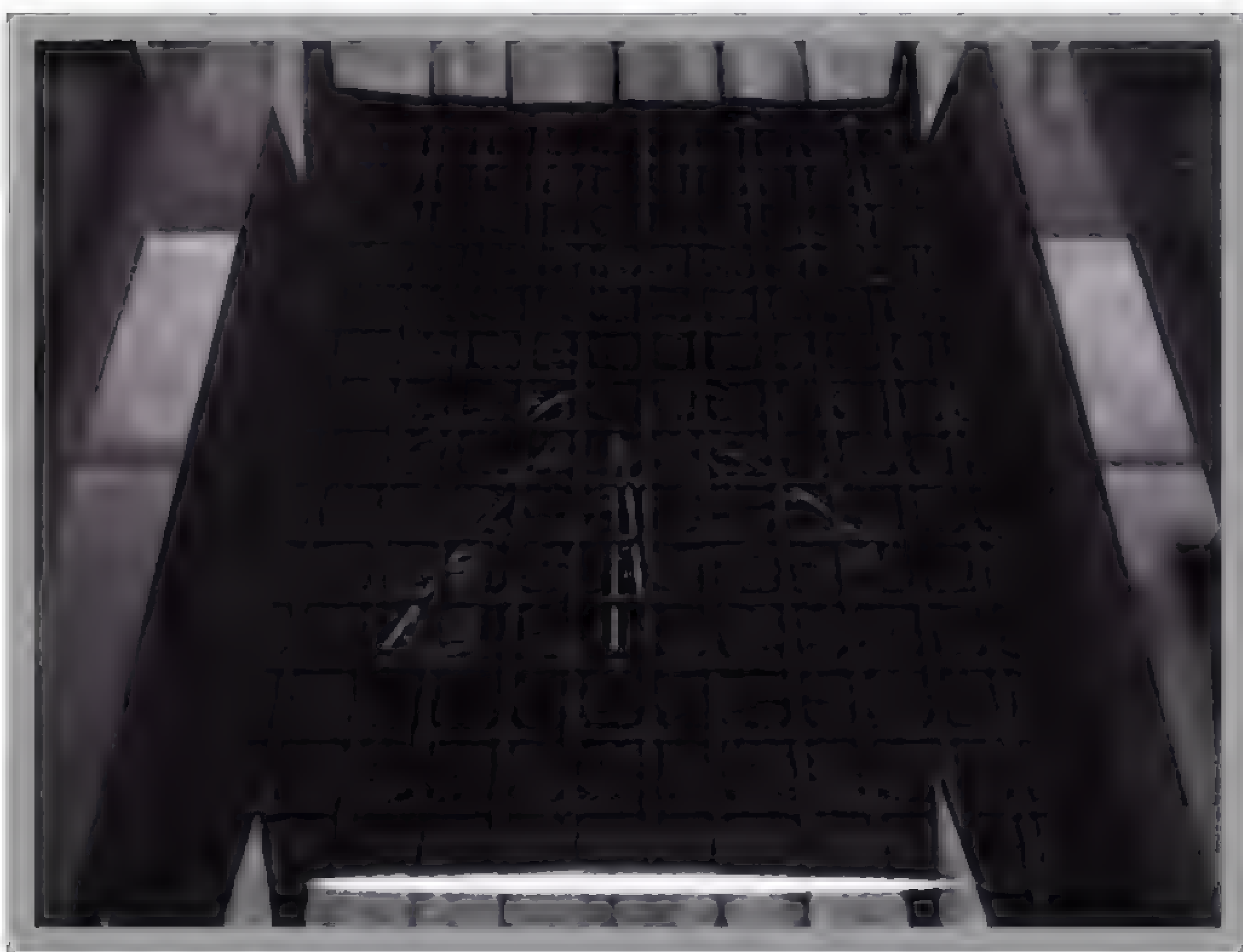


PREDALIEN

Der Lebenszyklus des Predaliens ist identisch mit dem anderer Aliens: Facehugger, Chestburster und Predalien. Die Klasse "Predalien" in *Aliens versus Predator 2*: Primal Hunt ist den Predaliens aus Aliens versus Predator 2 ähnlich. Es gibt nur einen bedeutenden Unterschied: Das Predalien hat jetzt einen Kopfbiss-Angriff.

FACEHUGGER

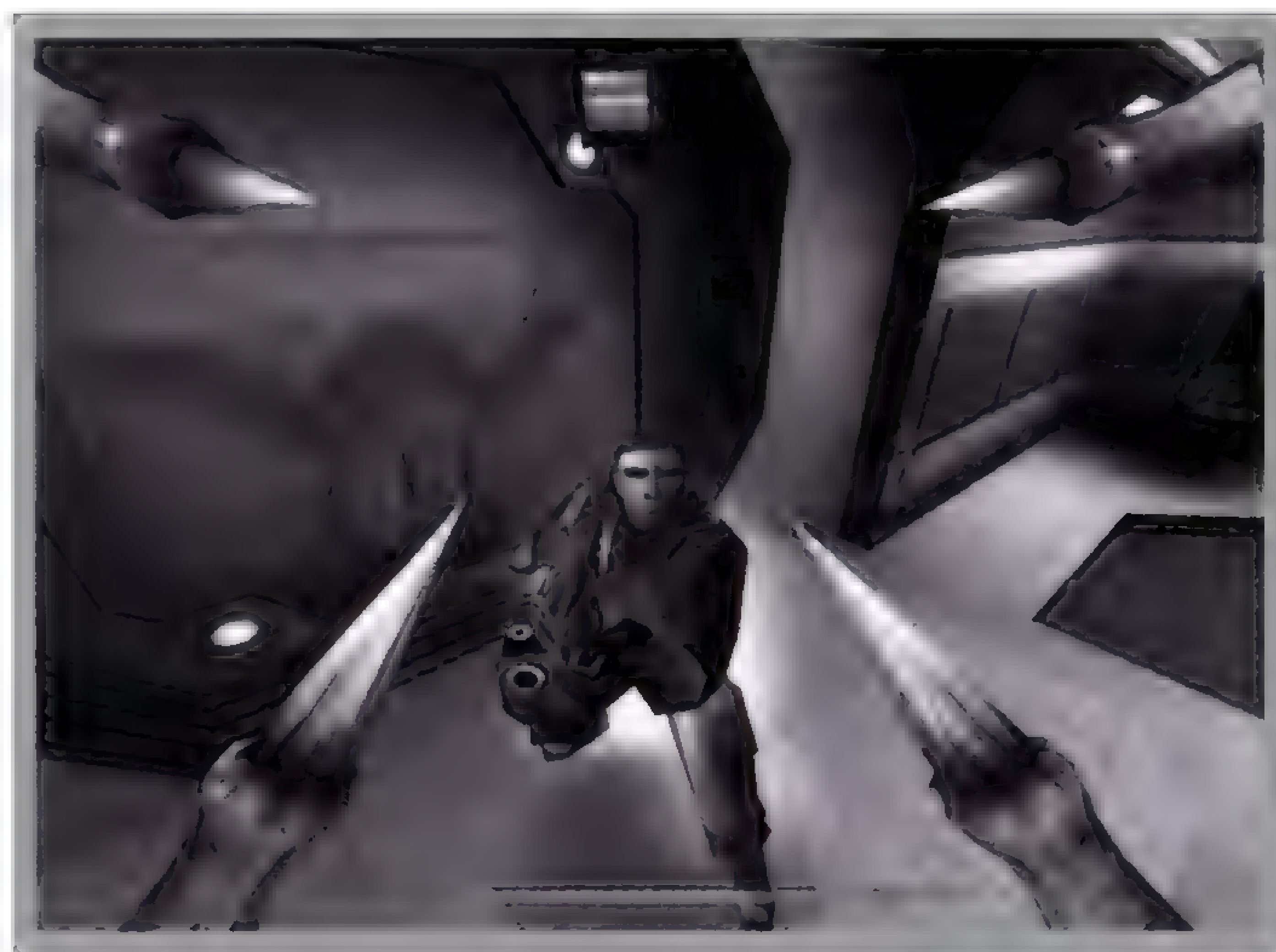
Der Alien-Facehugger kann jetzt durch Schächte und Gitter stoßen, die normalerweise nicht zugänglich wären. Um diesen Angriff auszuführen, benutzen Sie die primäre Feuerfunktion des Aliens, wenn Sie nah bei dem Gitter stehen, das Sie beseitigen wollen.



CHESTBURSTER

Der Chestburster hat jetzt die Fähigkeit, sich durch Schächte und Gitter zu beißen, die normalerweise nicht zugänglich wären. Wenn er sich einem Schacht oder einem Gitter nähert, der/das zerstört werden kann, tauchen die Zähne des Chestbursters im HUD auf, um anzuzeigen, dass ein Angriff durchgeführt werden kann. Benutzen Sie die Primär-Feuer-Taste, um den Schacht oder das Gitter, das Sie passieren möchten, zu durchbeißen.

PREDALIEN-KOPFBISS



Das Predalien erhält jetzt zusätzliche Gesundheit, wenn es die Köpfe von Marines, Corporate-Söldnern und anderen Predators abbeißt. Nachdem Sie das Fadenkreuz auf den Kopf eines Feindes zentriert haben, tauchen die Zähne des Predaliens im HUD auf, um anzuzeigen, dass ein Angriff durchgeführt werden kann. Benutzen Sie die Primär-Feuer-Taste, um den Feind anzugreifen. Beachten Sie, dass Sie diesen Angriff nicht bei Androiden (die Sie in den Einzelspieler-Kampagnen antreffen) oder Ihren Mit-Aliens durchführen können, da keine der beiden Charakter-Klassen Ihnen zusätzliche Gesundheit bringen würde.

MULTIPLAYER

Die meisten Multiplayer-Optionen haben sich seit *Aliens versus Predator 2* nicht geändert, allerdings sind zwei Sets mit erweiterten Optionen hinzugekommen: ein Multiplayer-Waffenfilter und ein Multiplayer-Klassenfilter.

NEUE FUNKTIONEN DES ERWEITERT-REGISTERS

Klassen: Dem Spielleiter (Host) wird hier eine Liste aller im Spiel verfügbaren Charakter-Klassen mit einer Reihe zugehöriger Markierungsboxen angezeigt. Durch An- oder Abwählen dieser Boxen kann bestimmten Klassen erlaubt oder verboten werden, sich in das Spiel einzuklinken. Damit eine bestimmte Charakter-Klasse zugelassen wird, müssen Sie sicherstellen, dass die entsprechende Markierungsbox angewählt ist. Um eine bestimmte Charakter-Klasse auszuschließen, müssen Sie sicherstellen, dass die entsprechende Markierungsbox abgewählt ist.

Waffen: Dem Host wird hier eine Liste aller im Spiel verfügbaren Waffen mit einer Reihe zugehöriger Markierungsboxen angezeigt. Dieser Bildschirm gleicht grundsätzlich dem oben erwähnten **Klassen**-Bildschirm insofern, dass der Host hier die Boxen an- oder abwählen muss, die den Waffen entsprechen, die in dem geplanten Spiel zugelassen oder verboten sein sollen. Damit eine bestimmte Waffe zugelassen wird, müssen Sie sicherstellen, dass die entsprechende Markierungsbox angewählt ist. Um eine bestimmte Waffe auszuschließen, müssen Sie sicherstellen, dass die entsprechende Markierungsbox abgewählt ist.

ZUSÄTZLICHE MULTIPLAYER-EXTRAS

PREDATOR-SELBSTZERSTÖRUNG

Neu im Waffen-Arsenal des Predators ist die Fähigkeit, die Selbstzerstörung auszulösen, wenn er weniger als 10% Gesundheit zur Verfügung hat. Wenn sie aktiviert wurde, beginnt ein hörbarer Countdown, der etwa vier Sekunden dauert. Danach wird alles in unmittelbarer Umgebung des Predators, einschließlich des Predators selbst, getötet.
Diese Waffe kann am effektivsten in Nahkampfsituationen eingesetzt werden, wenn sich mehrere angreifende Feinde in unmittelbarer Nähe befinden. Da der Schaden, der bei der Zerstörung entsteht, auch den Spieler tötet, sollte diese Waffe nur in wirklich aussichtslosen Situationen eingesetzt werden.

DOPPEL-PISTOLEN

Weitere Informationen über die Benutzung und Funktionsweise der Doppel-Pistolen finden Sie im Abschnitt "Waffen, Werkzeuge und Fähigkeiten" dieses Handbuchs. *(Siehe Seite 6.)*

PREDALIEN-KOPFBISS

Weitere Informationen über die Benutzung und Funktionsweise des Predalien-Kopfbisses finden Sie im Abschnitt "Waffen, Werkzeuge und Fähigkeiten" dieses Handbuchs. *(Siehe Seite 9.)*

SCHNELLFEUERGESCHÜTZ

Weitere Informationen über die Benutzung und Funktionsweise von Schnellfeuer- und Abwehrgeschützen finden Sie im Abschnitt "Waffen, Werkzeuge und Fähigkeiten" dieses Handbuchs. *(Siehe Seite 7.)*

FERNGESTEUERTES ABWEHRGESCHÜTZ

Weitere Informationen über die Benutzung und Funktionsweise von Schnellfeuer- und Abwehrgeschützen finden Sie im Abschnitt "Waffen, Werkzeuge und Fähigkeiten" dieses Handbuchs. *(Siehe Seite 7.)*



ALTER PREDATOR

Die neu eingeführte Klasse "Alter Predator" kann auch in Multiplayer-Spielen verwendet werden. Die Funktionen dieses Predators sind grundsätzlich dieselben wie bei anderen Predators, es gibt aber einen wesentlichen Unterschied: Er beginnt mit der Energie-Flechette als Standard-Waffe. Der Alte Predator hat 500 Jahre in Stasis verbracht, und die Technik, die er benutzt, reflektiert dies. Er verwendet ein älteres visuelles Interface für Gesundheit und Energie, das Rot gehalten ist.

VERÄNDERUNGEN AN BETÄUBUNGEN

Der Betäubungsangriff der Aliens und die Betäubung durch EMP-Granaten wurden modifiziert. Wenn ein Spieler betäubt ist, kann er sich jetzt noch langsam bewegen. Rennen ist noch immer nicht möglich, aber ein betäubter Spieler hat jetzt eine bessere Chance, sich zu verteidigen.

SERVER-BEFEHLE

Im Folgenden finden Sie eine Liste verschiedener Server-Befehle, die während der Updates zu *Aliens versus Predator 2* hinzugefügt wurden und bereits in *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt* integriert sind. Um die Server-Befehle zu benutzen, müssen Sie das Chat-Fenster öffnen und dann einen der folgenden Befehle eingeben. Die Server-Befehle und deren Effekte werden unten beschrieben. Bitte denken Sie daran, dass Sie entweder Host (Spielleiter) sein oder, wenn Sie mit einem dedizierten Server arbeiten, die Server-Kontrolle haben müssen, um die Befehle benutzen zu können. Anderenfalls haben die Befehle keinerlei Auswirkung. Die Befehle wirken sich außerdem erst nach dem nächsten Laden eines Levels aus.

<serv> kick [Spielername]	Entfernt einen Spieler vom Server. Ersetzen Sie "[Spielername]" durch den Namen des Spielers, den Sie entfernen möchten.
<serv> prevlevel	Beendet das aktuelle Match und wechselt zur vorigen Karte.
<serv> nextlevel	Beendet das aktuelle Match und wechselt zur nächsten Karte.
<serv> restart	Startet den Server mit der ersten Karte aus der Liste neu.
<serv> lifecycle	Schaltet den Alien-Lebenszyklus ein oder aus.
<serv> predmask	Schaltet den Predator-Maskenverlust ein oder aus.
<serv> friendlyfire	Schaltet Schaden vom eigenen Team ein oder aus.
<serv> popupnames	Schaltet die Funktion "Popup-Namen anzeigen" ein oder aus.
<serv> locationdamage	Schaltet den "ortsbasierten Schaden" ein oder aus.
<serv> classweapons	Schaltet die "Klassen-Waffensets" ein oder aus.

<serv> queen x

Stellt die Anzahl der aufeinander folgenden Frags ein, die der Spieler eines erwachsenen Aliens benötigt, um sich in eine Königin zu verwandeln. Dabei steht "x" für eine Zahl zwischen 0 und 10. Der Wert 0 deaktiviert die Königinnen-Verwandlung.

<serv> exosuit x

Stellt die Anzahl der maximal benutzbaren Exoskelette ein, die in einem Level erscheinen. Dabei steht "x" für eine Zahl zwischen 0 und 10. Die Anzahl der Exoskelette, die erscheinen können, hängt des Weiteren davon ab, wie viele vom Level-Designer platziert wurden. Aus diesem Grund unterstützen einige Levels weniger Exoskelette als die maximale Anzahl, die der Server-Betreiber eingestellt hat.



TABELLE: STANDARD-TASTATURBELEGUNGEN

Dieser Abschnitt beschreibt die Standard-Tastaturbelegung bei *Aliens versus Predator 2: Primal Hunt.* Außer den Elementen der Spielsteuerung können alle hier aufgeführten Tastaturbelegungen im **Optionen**-Menü geändert werden.

SPIELSTEUERUNG (DIESE TASTEN KÖNNEN NICHT NEU ZUGEWIESEN WERDEN!)

Taste	Funktion	Beschreibung
<Esc>	Menü	Bringt den Spieler zum Menü zurück.
<F1>	Multiplayer Info	Ändern der Spezies bei MP; sehen, wer mit welcher Spezies spielt.
<F2>	Multiplayer Kamera Flug-Modus	
<F3>	Multiplayer Spiel-Info	
<F6>	Schnellspeichern	Speichert Ihr aktuelles Spiel im Schnellspeicher-Platz ab.
<F8>	Screenshot	Speichert das Bild, das sich momentan auf Ihrem Bildschirm befindet, im Hauptordner von AvP2 auf Ihrer Festplatte ab.
<F9>	Schnellladen	Lädt das Spiel, das zurzeit im Schnellspeicher-Platz gespeichert ist.

CHARAKTER-STEUERUNG

GEMEINSAM

Taste	Funktion	Beschreibung
W	Vorwärts	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts	Rückwärts bewegen.
Linkspfeil	Nach links drehen	Zur linken Seite drehen.
Rechtspfeil	Nach rechts drehen	Zur rechten Seite drehen.
A	Seitlich nach links	Einen Schritt nach links gehen.
D	Seitlich nach rechts	Einen Schritt nach rechts gehen.
K	Seitlich gehen	Seitlich gehen

Taste	Funktion	Beschreibung
Feststelltaste	Rennen	Schneller bewegen.
M	Rennen/Gehen-Umschalter	Wählt Rennen oder Gehen als Standard-Bewegung aus.
Leertaste	Springen	Nach oben springen.
Maustaste 0	Primäres Feuer	Feuert Ihre primäre Waffe ab.
Maustaste 1	Alternatives Feuer	Feuert Ihre Alternativ-Waffe ab.
V	Nächster Sicht-Modus	Schaltet zum nächsten Sicht-Modus um.
POS1	Nach oben sehen	Nach oben sehen
ENDE	Nach unten sehen	Nach unten sehen
ENTF	Ansicht zentrieren	Ansicht zentrieren
EINFG	Maus-Sicht	Wenn diese Taste gedrückt wird, kann die Maus zum Zielen/Umsehen benutzt werden.
TAB	Missionsziele / Punkte	Zeigt Ihre aktuellen Missionsziele (Einzelspieler) oder Ihren Punktestand (Multiplayer) an.
Eingabetaste	Nachricht senden	Nachricht senden (Multiplayer).
****	Team-Nachricht senden	Eine Nachricht nur an Team-Mitglieder senden (Multiplayer).
Rücktaste	Spotten	Den Feind verspotten (Multiplayer) oder ihn stören (Einzelspieler).
.	Fadenkreuz-Umschalter	Verbirgt die Fadenkreuze.

CORPORATE

Taste	Funktion	Beschreibung
Linke Umschalttaste	Ducken	In geduckte Stellung gehen.
/	Ducken	Ständig Ducken ein-/ausschalten.
E	Benutzen	Gegenstände benutzen.
Q, Mausrad abwärts	Nächste Waffe	Nächste Waffe
Y, Mausrad aufwärts	Vorige Waffe	Vorige Waffe
R	Nachladen	Nachladen

Taste	Funktion	Beschreibung
G	Schulterlampe	Schulterlampe
F	Fackel	Fackel
1	Messer	Messer
2	Pistole/Doppel-Pistolen	Schaltet zwischen einer einzelnen Pistole und Doppel-Pistolen um.
3	Schrotgewehr	Schrotgewehr
4	Pulsgewehr	Pulsgewehr
5	Granatwerfer	Granatwerfer
6	Flammenwerfer	Flammenwerfer
7	Smartgun	Smartgun
8	Raketenwerfer	Raketenwerfer
9	Minigewehr	Minigewehr
0	Scharfschützengewehr	Scharfschützengewehr
X	Letzte Waffe	Letzte Waffe
T	Aufnehmen/Einsetzen Abwehrgeschütz	Aufnehmen und einsetzen. Abwehrgeschütz

PREDATOR

Taste	Funktion	Beschreibung
Linke Umschalttaste	Ducken	In geduckte Stellung gehen.
/	Ducken-Umschalter	Ständig ducken.
E	Benutzen	Benutzen
Q	Nächste Waffe	Nächste Waffe
Y	Vorige Waffe	Vorige Waffe
R	Nachladen	Nachladen
Mausrad aufwärts/Bild aufwärts	Vergrößern	Vergrößern
Mausrad abwärts/Bild abwärts	Verkleinern	Verkleinern
H	Elektroschocker	Elektroschocker
C	Tarnen	Tarnung.

Taste	Funktion	Beschreibung
F	Diskus-Fänger	Diskus-Fänger
1	Handgelenk-Klingen	Handgelenk-Klingen
2	Kombi-Stick	Kombi-Stick
3	Pistole	Pistole
4	Speergewehr	Speergewehr
5	Plasmawerfer	Plasmawerfer
6	Diskus	Diskus
7	Netzgewehr	Netzgewehr
8	Fernzündbare Bombe	Fernzündbare Bombe
9	Energie-Flechette	Energie-Flechette
X	Letzte Waffe	Letzte Waffe
T	Energiestreu-Einheit	Energiestreu-Einheit
G	Medi-Computer-Einheit	Medi-Computer-Einheit
B	Voriger Sicht-Modus	Voriger Sicht-Modus
P	Selbstzerstörung	Selbstzerstörung

Ansprung = Ducken + Springen

PREDALIEN

Taste	Funktion	Beschreibung
E	Stoß	Stoß-Sprung und Angriff.
Linke Umschalttaste	Wandlauf	Wandlauf
G	Wandlauf-Umschalter	Wandlauf ständig aktiviert.
STRG links	Ducken	In geduckte Stellung gehen.
/	Ducken-Umschalter	Ständig ducken.

Kopfbiss – FEUER, wenn Zähne sichtbar sind.

Facehug – Auf das Implantationsopfer stoßen.

Zerreißen – Feuer, wenn Klauen sichtbar sind.**

**Als Chestburster: Feuer, wenn Zähne sichtbar sind.

MITWIRKENDE

FOX INTERACTIVE

PRODUKTION
David Stalker

PRODUKTIONSBERATUNG
Paul Pawlicki

TECHNISCHE LEITUNG
Michael Heilemann

LOKALISIERUNG – MANAGEMENT
Kristian Davila

LOKALISIERUNG – MANAGEMENT-ASSISTENZ
Igor Krinitskiy

TEST – LEITUNG
Glenn Dphrepaulezz

TEST
Ken Anderson
Cris Lee
Francis Choi
Aaron Minjares
David Farkas
Arabian Nazel
Mike Graham
Billy Pamier
Joseph Lamas
David Taylor

BESONDERER DANK GEHT AN:
Steven Bersch
Megan O'Brien
Lindsey Fischer
Michael Pole
Tom Gastall
Jamie Samson
Ivo Gerscovich
Dave Shaw
Michael Heilemann
Kristin Sutter
Luke Letizia
Jack Van Leer
Dan Mackechnie
Mark Vu
Kimberlee MacMullan
Blake McCallister
Chris Miller

Ben "Sadogoat" Bradbury
Christoffer "Eldritch" Lundberg

Dank geht an all die Filmmacher und Geschichtenerzähler, die diese Legende erschaffen und zu ihr beigesteuert haben.

Besonderer Dank geht an all die mutigen Leute bei Monolith.

THIRD LAW INTERACTIVE

SPIEL-DESIGN/TECHNISCHE LEITUNG
Jonathan Wright

PROGRAMMIERUNG/GESCHÄFTSLEITUNG
Mike Maynard

PROGRAMMIERUNG/GESCHÄFTSLEITUNG
David Namaksy

2D/3D-GRAFIK
Mark Morgan

3D-ANIMATION
Ronn Harbin

LEVEL-DESIGN
Matt Hooper

LEVEL-DESIGN, 2D/3D-GRAFIK
Steve Rescoe

LEVEL-DESIGN
Larry Herring

2D-GRAFIK
Dave Cash

LEVEL-DESIGN
Anthony D'Antonio

MUSIK-KOMPOSITION/SOUND-DESIGN
Will Loconto

ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG
3D Animation
Monolith
Brian Waite

BESONDERER DANK GEHT AN:
Monolith Productions für alles, das Eingang ins Originalspiel gefunden hat.

Familie und Freunde, weil sie uns trotz allem ertragen haben.

SIERRA/VIVENDI UNIVERSAL

MARKETING & PR
Koren Buckner
Sarita Churchill
Nicholas Longano
Laurel Moen
Rozita Tolouey

PRODUKT-ZERTIFIZIERUNG
Richard Benavides
Ben Chan
Trent Cline
Randy Linch
Chris Rooker
Cyra Talton
Brandon Valdez

KREATIVE DIENSTLEISTUNGEN
Kathy Carter
Kyle Craig
Jessica Drossin
Mary Moffitt

PRODUCKTION
Pearse Finegan
Fiachra Synnott

TEST
Ivan McCloskey
Fionn Sotscheck
Kilian Dury

BOOKLET DESIGN
Lauren Azeltine

BLUE SPARK STUDIOS

DESIGN
Blue Spark Studios

ILLUSTRATIONEN
Dave Seeley

SPRECHER (ORIGINALVERSION)

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

John Armstrong – *Duke, Blackwell, Dimitri und andere*
Jock Blaney – *McCain und andere*
Andromeda Dunker
Dunja und andere
Kit Harris – *Diverse*
Turner Heidi – *Diverse*
Todd Licea – *Harrison und andere*
Gary Schwartz – *Eisenberg und andere*
David Scully – *Jones, Ivan und andere*
Jeff Steitzer – *Rykov und andere*
Jen Taylor – *Tomiko und andere*

ALIENS VERSUS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

Candace Evans – *Dunya und andere*
Sean Hennigan – *Diverse*
Gary Schwartz – *Eisenberg und andere*
Jeff Steitzer – *Rykov und andere*

ZUSÄTZLICHE MUSIK-KOMPOSITION
Rich Ragsdale

SERVICELEISTUNGEN
KUNDENDIENST/TECHNISCHER SUPPORT

Tech Support Tel: (0) 6103-99-40-940
Fax: (0) 6103-99-40-188

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen. Bei Problemen, die unser Sprach-computer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **Montags bis Freitags von 10 - 19 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N, O	P, R , S	T, U, V	Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

Vivendi Universal Interactive Publishing
Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
D-63225 Langen
Deutschland

Weitere Hilfen, Patches etc. finden Sie im Internet unter:

http://www.sierra.de
http://www.sierra.de/support

EULA TECHNISCHER KUNDENDIENST

Achtung : Der technische Kundendienst bezieht sich ausschließlich auf die private Nutzung entsprechend der diesem Produkt beigefügten Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst für gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewährt werden.

Umtausch von defekten CD-ROMs, DVD-ROMs oder Cartridges durch den Kundendienst
Innerhalb von zwei Jahren ab Kaufdatum erhalten Sie für defekte CD-ROMs oder DVD-ROMs von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu

- die defekten CD-ROMs oder DVD-ROMs
- eine Kopie des Kaufbeleges

an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

Nach Ablauf der zwei Jahre ab Kaufdatum bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-ROMs oder DVD-ROMs gegen einen pauschalen Unkostenbeitrag von 15,- Euro an. Bitte senden Sie hierfür die defekten CD-ROMs, DVD-ROMs oder Cartridges und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.
Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen.

Umtausch des Handbuchs
Sollten Sie Ersatz für das Handbuch Ihres Produktes benötigen, bieten wir Ihnen für den Einheitspreis von 7 Euro ein neues Exemplar an, falls dem Produkt im Original ein Handbuch beiliegt. Bitte senden Sie uns hierzu eine Fotokopie der Cartridge bzw. der CD-ROM/DVD-ROM Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.
Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsüber erreichen können.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Str. 1, D-63225 Langen.

Für andere Reklamationen kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir außerhalb oben genannter Rücknahmeangebote keine Rücksendungen annehmen können und diese zu Ihren Kosten zurücksenden müssen.

Die Kontaktadresse zum Kundendienst entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

* Wir empfehlen Ihnen, diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von auf dem Postweg verloren gegangenen Sendungen keine Haftung übernehmen können. Die Versandkosten können nicht erstattet werden.

WARRANTY

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN.

Dieses Software- oder Konsolenprogramm (im Folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Sierra Entertainment Inc. oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Sierra Entertainment Inc. (im Folgenden „der Lizenzgeber") räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home-oder einem tragbaren Computer oder einer Konsole zu benutzen. Die Installation des Programms in einem Netzwerk bzw. die Nutzung der Software auf mehreren Computern auf einmal ist ohne ausdrückliche Erlaubnis im Rahmen der Lizenzvereinbarung untersagt. Sie müssen die dazugehörigen Handbücher lesen und die dazugehörigen Vereinbarungen akzeptieren, falls Folgendes gegeben ist:

a) Das Programm verfügt über eine Multiplayer-Funktion;

b) Das Programm enthält desweiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung; Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm. Für den Gebrauch der Konsole gilt als „Nutzung" das Laden der Software in den temporären Speicher (also RAM oder Cache) der Konsole.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte), jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum des Lizenzgebers oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland, internationaler und europäischer Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Die Lizenzgeber der verschiedenen Komponenten des Programms behalten sich rechtliche Schritte im Falle einer Verletzung dieser Lizenzvereinbarung vor.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers.

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem (1) Computer abgetrennt werden.

C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Siesind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu

verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenuber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon (dazu gehoren unter anderen Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) einen kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Cafe, in einem Center fur Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenen Standort sowie die Nutzung fur eine private oder kommerzielle Webseite gehört;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Sierra Entertainment Inc. als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von dem Lizenzgeber im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

4. Weitergabe des Programms

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, dass der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home-oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Ende der Lizenzvereinbarung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten. Der Lizenzgeber ist nach eigenem Ermessen unbeschadet sonstiger Rechte berechtigt, die Lizenz bei Verstößen gegen diese Lizenzvereinbarung zu kündigen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, das Programm und alle neue Materialien unverzüglich zu löschen.

6. U.S.A. Ausfuhrbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, dass Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Technischer Kundendienst

Der Lizenzgeber erklärt sich mit der Bereitstellung von technischem Kundendienst für das Programm einverstanden bis das Programm "nicht mehr in Vertrieb" ist. Das Programm wird dann als "nicht mehr in Vertrieb" befindlich bezeichnet, wenn es ein Jahr lang nicht mehr vom Lizengeber oder seinen Lizenznehmern vetrieben und/oder hergestellt wurde. Der technische Kundendienst kann seitens des Lizenzgebers per Telfon, Email oder Fax erfolgen oder dadurch, daß relevante Informationen zu technischen Problemen auf der Internetseite des Lizenzgebers zur verfugung gestellt werden. Ohne explizite Angabe auf der Verpackung übernimmt der Lizenzgeber keinerlei Verpflichtung den technischen Kundendienst uber eine gebührenfreie Telefonnummer zur verfügung zu stellen.

8. Dauer der Bereitstellung der On-Line Komponente des Programms

Wenn Diese Programm eine "On-Line" Komponente enthält, die es erlaubt, das Produkt über das Internet mit Hilfe der vom Lizenzgeber bere-

itgestellten Server und Software zu nutzen. Der Lizenzgeber erklärt sich bereit, die Server- und Softwaretechnologie zur Verfügung zu stellen, die es ermöglicht die "On-Line" Komponente zu nutzen bis das Programm "nicht mehr in Vertrieb" ist, wie oben festgelegt. Danach steht es dem Lizenzgeber frei, weiterhin Server- und Softwaretechnologie zur Verfügung zu stellen, die es ermöglicht die "On-Line" Komponente zu nutzen oder die Rechte zu Bereitstellung von Server- und Softwaretechnologie, die es ermöglicht die "On-Line" Komponente zu nutzen, an andere Anbieter weiterzugeben. Dem Lizenzgeber entstehen aus obigem Absatz jedoch keinerlei Verpflichtungen, die Server- und Softwaretechnologie, die es ermöglicht die "On-Line" Komponente zu nutzen, zur über den Zeitpunkt hinaus Verfügung zu stellen, an dem das Programm "nicht mehr in Vertrieb" ist.

9. Beschränkte Gewährleistung

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer. Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert. Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten, wenn ihm die Mängel oder Beschädigung spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht. Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundendienst.

10. Haftungsbeschränkung

WEDER DER LIZENZGEBER, NOCH SEINE SUBUNTERNEHMER, TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER LIZENZGEBER HAFTEN FÜR DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS ENTSTEHENDE SCHÄDEN. DAZU GEHÖREN UNTERE ANDEREM ARBEITS- UND COMPUTERAUSFÄLLE, FEHLFUNKTIONEN SOWIE ALLE FINANZIELLEN VERLUSTE ODER SCHÄDEN.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen den Haftungsausschluss für Schäden und Folgeschäden bzw. die zeitliche Beschränkung implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

11. Rechtsansprüche

Sie stimmen hiermit zu, dass der Lizenzgeber erheblich beschädigt wird, falls diese Lizenzvereinbarung verletzt wird, und infolgedessen dass der Lizenzgeber sich mit dieser Lizenzvereinbarung gegen Schädigungen versichert und zur Wahrung seiner Rechte im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung auch ohne Verpflichtung oder andere Sicherheiten oder eine nachweisbare Schädigung entsprechende Rechtsmittel ergreifen kann. Ferner findet die Rechtsprechung der jeweils zuständigen Staaten Anwendung.

12. Verschiedenes

Erfüllungsort und Gerichtsstand dieser Lizenzvereinbarung ist Deutschland und deutsche Gesetze sind anwendbar. Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis. Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch Ihres solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.Sie bestätigen hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, dass die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung ihres Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Sie bestätigen außerdem und erklären sich einverstanden, dass diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen besteht, und dass die Lizenzvereinbarung jede frühere odergegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen aufhebt.

RECHTLICHE INFORMATIONEN

SOFTWARE VON DRITTANBIETERN



Verwendet Miles Sound System. Copyright ©1991-2002 RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3-Wiedergabe mit Hilfe des Miles Sound System von RAD Game Tools, Inc. MPEG-3 Audio-Kompression wird mit Genehmigung durch Fraunhofer IIS und THOMPSON Multimedia verwendet.

Gesampelte Instrumente von Sonic Implants: www.sonicimplants.com

http://www.aliensvspredator2.de/expansion/overview.php